L'ORBE DU CHAOS

Par Antoine

Synopsis

Il y a bien longtemps, alors que les Dieux avaient prévu la fin de l'univers des Jeunes Royaumes, Arioch et quelques autres Seigneurs, se réunirent et créèrent l'Orbe du Chaos. Objet d'une apparence quelconque, il était capable de faire revenir le Chaos sur n'importe quelle dimension du Multivers sans avoir le besoin que les déités du Chaos soient présentes sur le Plan. L'Orbe fut envoyée dans l'Entremonde dans l'espoir qui entrerait dans un monde adéquat. Comme vous vous en doutez, elle échoua dans le monde du Tragique Millénaire. Les personnages ne seront, dans ce scénario, que des pions des grandes Puissances, qui agissent dans l'ombre, aussi bien le Bâton Runique que Fizzar et ses démons … Il serait préférable de jouer ce scénario lorsque les Granbretons possèdent quasiment toute l'Europe.

Les Pouvoirs de l'Orbe

En plus de l'immense pouvoir de ramener le Chaos sur terre, l'Orbe en possède d'autres.

- Elle peut ouvrir un portail dimensionnel vers Pan-Tang ou Melnibonnée (c'est à dire des endroits où les visiteurs inattendus ne sont absolument pas les bienvenus; c'est bien évidemment une idée de Balo).
- Elle peut invoquer la plupart des races de démons existants dans tout le Multivers.
- Elle peut enseigner tout les langages connus à son possesseur, ainsi que les langages des autres mondes comme le Mabden, le Bas Melnibonéen, l'Asiacommunistain (peut-être intéressant à jouer pour des personnages allant souvent dans des pays éloignés : ils se découvrent des dons inconnus pour les langues).
- Elle peut détruire le monde (menace amplement suffisante pour rameuter toute l'équipe des serviteurs du Bâton Runique).

En plus de toutes ces capacités, l'Orbe a généré dans son intérieur, un monde. Un monde où se retrouve personnifiées, toutes les identités des Dieux du Chaos. Cependant, un objet ne peut pas être l'œuvre du Chaos bouillonnant. C'est pour ça que les Seigneurs d'En Haut, ont dérobé quelques fragments de l'essence de chaque Dieu de la Loi.

Et maintenant ?

L'Orbe a été retrouvée ! Et par les Granbretons en plus. Cependant, ils ne se doutent pas un seul instant que l'objet a un quelconque rapport avec la magie. En effet, un noble Masque de Tigre, nommé Johan Gerensen, l'a retrouvé dans les Iles de Feu, en plein dans un volcan éteint depuis longtemps. Considérant l'Orbe comme un objet de valeur, il s'est contenté de le ramener à Londra et de le mettre dans sa grande demeure de Londra. Bien sur, cet objet, en valeur marchande, vaut énormément d'argent. D'autres nobles ayant eu vent de l'acquisition de Gerensen sont très jaloux de cette découverte et sont près à tout pour prendre l'Orbe. Surtout un connétable du Lion, Kyle Moklenson. Ainsi, l'Orbe va-t-elle déchaîner les hommes. Mais ce n'est pas tout ! Merlin (enfin Fizzar le Melniboéen) a découvert par inadvertance l'existence de cette Orbe et est prêt à tout pour l'obtenir. En consultant ses grimoires, il s'est rendu compte des pouvoirs de l'objet. Il y voit la possibilité de rentrer chez lui et mieux encore, de faire revenir le Chaos sur Terre et d'être le seul sorcier digne de ce nom. Fizzar possède toutes les formules magiques permettant de se servir de l'Orbe. Cependant, c'est sans compter encore une fois, sans Ariniel, dit Morgane, Melniboéenne et ennemie de Fizzar. Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher Fizzar de se servir de l'Orbe.

Une petite chose avant de commencer

L'esprit de l'Orbe est constitué de fragment de personnalité correspondant aux Dieux du Chaos. Celui-ci a ainsi développé un certain instinct de survie … et une folie totale, qui se personnifieront lorsque l'esprit prendra possession d'un avatar. De plus, il sait que son destin est lié à celui des personnages dès qu'ils en prendront possession. Ainsi l'Orbe va s'attacher inlassablement à leurs pas. S'ils l'abandonnent sur le bord de la route, puis descendent à une auberge, un des personnages retrouvera à nouveau dans sa chambre l'Orbe. Ils ne peuvent pas y échapper.

Introduction pour les personnages

L'introduction la plus basique pour des personnages ayant un bon fond serait la visite d'Orland Fank, l'homme des Orkneys. Celui-ci apparaîtra, comme d'habitude, par enchantement. Le meilleur moyen d'introduction pour des personnages qui ne le connaissent pas serait de le faire intervenir durant un combat contre des Granbretons (un combat où les personnages seraient en sous-nombre et où la hache de Fank serait la bienvenue). Celui-ci pourra après leur fait un petit speech du genre :

Salutations, messires. Je vois que la racaille granbretonne pose toujours des problèmes aux voyageurs voulant rester tranquille. Mais bon ! Même si c'est un plaisir que de décapiter un granbreton, je ne suis pas ici pour ça. En effet, si je suis venu vous voir, c'est de la part de mon maître. Il se trouve qu'il a besoin de votre aide. Enfin, de types comme vous. Le destin a fait qu'un Granbreton s'est emparé d'un objet

qui visiblement n'est pas ce qu'il croit. Il vous faudrait le récupérer. Mon maître est bien entendu prêt à vous rémunérer.

A vous ensuite de fixer le prix de cette embauche.

Voici dit-il en montrant un nombre de cadavres égal au nombre de personnages, vos permissions d'entrée dans Londra. Ce sont des membres de l'Ordre du Faucon fraîchement tués. Vous prendrez leurs armures et pourrez ainsi vous rendre en Londra. Le Sire que vous devez voler, hélas, se nomme Lord Gerensen, c'est un connétable de l'Ordre du Tigre. Ensuite, vous descendrez dans les bas-fonds de Londra là, un autre Agent de mon maître vous y attendra.

Sur ce, Fank s'éloigne d'un pas traînant.

Une autre possibilité d'introduction réside dans le fait que les personnages peuvent avoir été capturé par les Granbretons. Peut-être sont-ils des rebelles importants, ou juste des aventuriers qui se trouvaient au mauvais endroit au mauvais moment. Ils sont conduits en Granbretanne, attachés comme des esclaves. Durant tout le trajet, on leur crache dessus, on les fouette, on les injurie... Tout les jours, faites faire un test de CON x 3. Si le jet est raté, le personnage perd 1D4 points de vie du fait de la marche pénible et des douleurs subies. Après plusieurs jours (semaines si les personnages se trouvaient très loin de la Granbretanne), ils arrivent en fin en vue du Pont d'Argent où la marche sera rendue plus angoissante pour les personnages à cause de la perspective de connaître bientôt la mort. Les personnages sont, aussitôt arrivés, soumis à une séance intensive de fouet (perte de 3D4 points de vie, pas de Blessure Majeure, juste des cicatrices marquantes). Après cela, les personnages sont abandonnés dans des cellules, complètement vannés, des zébrures un peu partout dans le dos.

Vers le milieu de la nuit, un jet en Ecouter, permet à un personnage d'entendre des éclats de voix dans le couloir. Deux granbretons discutent (un Lion et un Crâne). Si un personnage parle le Granbreton, il peut entendre le dialogue suivant.

Crâne : *Je peux pas les laisser sortir. Il a été prévu que demain, ils seraient saigné sur les bords de la Thames et que leur chair serait utilisée pour une nouvelle tenture de Lord Ghern*
Lion : *Je ne veux pas le savoir ! Mon Connétable exige de voir ces rebelles. Tu as assez d'esclaves ici, qu'est-ce que (nombre de personnages) en moins pour toi !*

Le Crâne paraît réfléchir, puis acquiesce et conduit le Masque de Lion droit devant la cellule des personnages.

Lion : *Réveille-les et lave-les ! Donne-leur aussi des vêtements propres !*
Crâne : *J'espère être rémunéré pour cela !*
Lion : *Tu peux aussi bien les remplacer dans la cellule ou être démasqué !*

Le Crâne frissonne, ouvre la cellule et tire de leur sommeil les personnages encore endormis. Ils sont lavés et habillés chaudement. Le Masque de Lion les fait ensuite sortir des quartiers pénitentiaires et les conduit droit dans le centre de Londra. Même à cette heure de la nuit, les personnages peuvent remarquer que les Chats patrouillent très activement. Les personnages sont conduits dans le dédale de rues et ruelles jusqu'à un bâtiment qui est orné d'une immense œuvre de sculpture de bâtiment : une immense tête de Lion rugissant. Le Lion les conduit dans le Temple jusqu'à une grande salle richement décoré, qui pourrait être une salle de réunion. Il y a une grande table avec une demi-douzaine de chaises. Sur l'une d'elle, un Granbreton de l'Ordre du Lion arbore un magnifique Masque de Lion. Dans un Commun très haché, le guide des personnages leur présente Lord Moklenson, connétable du Lion. Celui ne les regarde même pas pendant tout le début de l'entretien.

Lion : *Esclaves, voici Lord Moklenson. Durant votre courageux affrontement avec nos forces, vous avez démontré votre valeur. Lord Moklenson désire faire appel à vos services. Depuis peu, Johan Gerensen, connétable de l'Ordre du Tigre, est entré en possession d'un magnifique objet. Objet d'une valeur immense. Mon maître veut que vous le récupériez. En échange, vous serez reconduits hors de Granbretanne.*

Les personnages ont tout intérêt à accepter. Le refus signifie une mort certaine, mais pas obligatoire. Sinon, le Lion reprend :

Vous serez envoyés dans les quartiers de Gerensen en tant que nouveaux esclaves chargés de la propreté de son manoir. L'objet est une Orbe de taille peu importante, mais vous la reconnaîtrez dès que vous la verrez. Une fois en possession de l'objet, il vous faudra vous échapper du manoir et partir dans les bas quartiers. Des émissaires de l'Ordre vous y attendront. En échange, de l'Orbe, ils vous donneront des masques de Faucon ainsi que des armes. Vous pourrez ainsi quitter la Granbretanne.
Moklenson : *S'il vous venait à l'idée de me trahir, esclaves, je me dois de vous dire immédiatement que vous serez les nouveaux cobayes des Serpents.*

Satisfait de son petit effet, Moklenson ordonne au Lion de renvoyer les personnages dans leurs cellules. Le lendemain, ils seront conduits au manoir de Gerensen.

Bienvenue à Londra

Ainsi, maintenant, les personnages se trouvent en plein cœur du royaume honni de Granbretanne. S'ils sont esclaves, il ne sera pas rare du tout qu'ils se fassent cracher dessus ou frapper par des Granbretons en mal de sang. Les personnages portant le déguisement de l'Ordre du Faucon ne subiront pas les brimades ni les insultes, mais vous pouvez leur faire subir des événements comme ceux qui suivent.

- Un commandeur de l'Ordre du Faucon ordonne , en Granbreton, aux personnages de le suivre. A eux de se tirer d'affaire.
- Des Visons attirent les personnages dans leurs filets, leur promettant les choses les plus folles, en Granbreton. Si les personnages ne se sortent pas de cette situation, en

montrant qu'ils sont non-Granbretons, ils risquent d'avoir quelques problèmes. Cependant, les Visons les oublieront vite.

- Un Renard invite les personnages dans son auberge.
- Un des personnages croit reconnaître quelqu'un de sa famille ou des ses amis dans un cortège d'esclaves menés droit aux bords de la Thames.

Ajoutez vos propres événements insolites.

Trouver la demeure de Gerensen ne sera pas très dur. Quelques questions posées à différents Granbretons mèneront les personnages jusqu'à un beau manoir en plein cœur. Non loin de ce manoir se trouve le Temple des Tigres. S'y introduire ne sera pas très difficile pour les personnages esclaves, mais par contre les personnages portant des Masques de Faucon auront énormément de difficultés pour s'introduire dans le manoir. Le manoir est en fait une grande maison au cœur de Londra, il est donc entouré de ruelles sombres. Les personnages peuvent se servir de ces ruelles pour s'introduire dans le manoir. Les esclaves auront juste à frapper à la porte pour la voir s'ouvrir sur un Masque de Tigre, un des guerriers personnels de Gerensen. Chaque fois que les personnages tentent d'escalader une des façades du manoir, ils ont 30% de chances d'être repérés par des guerriers de l'Ordre du Chat. En ce cas, les Chats attaquent aussitôt.

Chats (4)
Prenez les caractéristiques et compétences des Masques de Bêtes du Digest d'Hawkmoon avec comme armes une Epée Large et une Lance-Feu.

Une fois qu'un des personnages a réussi à escalader la façade, il faut réussir à ouvrir la fenêtre. Peut-être certains des plus prudents des voleurs auront-ils les outils adéquats pour ouvrir la fenêtre, sinon, il faudra recourir à la manière forte.

Dans le manoir de Lord Gerensen

Une fois dans le manoir, c'est aux personnages de se débrouiller. Si ce sont des esclaves, faites-leur connaître la terrible vie d'esclaves au service d'un Connétable. Faites-leur bien comprendre qu'un moindre faux pas les enverra immédiatement dans les geôles de Londra. Voici l'emploi du temps d'un esclave.

5 h : Lever, nettoyage complet du manoir avant le réveil de Gerensen.
7 h : Réveil de Lord Gerensen.
7 h 30 : Tous les esclaves sont envoyés dans le petit salon du manoir pour recevoir leurs ordres de la journée.
23 h : Fin du travail pour les esclaves.

Toujours la même routine pour les esclaves. Faites rencontrer les personnages et Gerensen, si les personnages sont des esclaves. Imaginez une scène comme celle qui suit : un des esclaves amène à son maître un plat. Celui-ci le mange, puis d'un coup, se lève et dégaine son épée longue. D'un geste, il tranche la tête de l'esclave et crache sur son cadavre en hurlant qu'il cherchait à l'empoisonner ! Gerensen est un paranoïaque au stade grave. Les personnages en viendront sûrement à le haïr.
Voici une liste des esclaves que pourront rencontrer les personnages.

Umberto Glissieni
FOR 12 **CON** 13 **TAI** 10 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 16 **APP** 13 **PdV** 12 **MD** aucun.

Armure : aucune.
Armes : Dague 40% 1D4+1+MD
Compétences : Agir comme un zombie 75%, Ecouter 30%, Commun 50%, Sicilien 65%, Monde Naturel 30%

Umberto est un Sicilien et est fier de l'être. Il a été capturé par les Granbretons lors de la prise de la Sicile. Il a vu sa femme se faire violer sous ses yeux et ses enfants être torturés par les pervers Granbretons. Ce n'est plus qu'un homme brisé, sans aucune volonté. Cependant, qu'une seule personne fasse du mal à Maria et il rentre dans une colère noire.

Kayvin Le Véloce
FOR 12 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 14 **POU** 15 **DEX** 16 **APP** 13 **PdV** 13 **MD** +1D4

Armure : aucune.
Armes : Dague 50% 1D4+1+MD
Compétences : Monde Naturel 20%, Crocheter 50%, Mvts Silencieux 50%, Commun 75%, Français 170%

Kayvin était un voleur Français et actif résistant anti-granbreton. Or un jour, il fut pris dans une rixe au cours de laquelle il tua deux commandeurs Granbretons. Son rêve est de trancher la gorge de Gerensen. Il est secrètement amoureux de Maria Bella.

Maria Bella
FOR 09 **CON** 10 **TAI** 10 **INT** 14 **POU** 13 **DEX** 15 **APP** 17 **PdV** 10 **MD** aucun.

Armure : aucune.
Armes : Dague 20% 1D4+1+MD
Compétences : Séduction 50%, Hispanique 70%, Commun 30%, Pleurer à chaudes larmes devant les hommes 80%

Hispanique de naissance, Maria était une simple citoyenne qui s'était exilée en Sicile. Il fut capturée lors de la prise de ce pays et violée par plusieurs soldats. Elle est psychologiquement très fragile. Elle craint énormément Gerensen.

A vous d'en rajouter encore quelque uns selon votre humeur et vos désirs. La plupart d'entre eux peuvent être des alliés. En échange de la tête d'un ou plusieurs Granbretons, Kayvin suivra les personnages sans difficulté. Maria fera beaucoup de difficulté, mais si un des personnages arrive à la séduire, sait-on jamais … Umberto a vu mourir tous les siens. Il sait qu'il va bientôt mourir, donc il ne sait trop comment réagir si les personnages lui proposent de s'enfuir.

La façon dont les personnages déroberont l'Orbe est totalement ouverte. Ils peuvent faire absolument ce qu'ils veulent. Aussi étrange que cela paraisse, voler l'Orbe de jour est plus facile : peu de gardes (tous veillent à la sécurité de

Gerensen), de plus une personne avec une Orbe sortant de la maison d'un Connétable attirera néanmoins l'attention de jour que de nuit. Les personnages peuvent se rendre compte de ça avec un jet d'Idée. Faîtes, lorsqu'ils auront l'Orbe, des jets pour leur mettre la pression; pensez aussi aux patrouilles de Chat. Pour les caractéristiques des Chats, au besoin, prenez les caractéristiques du Masque de Bête du Digest du livre Hawkmoon Nouvelle Edition. Une fois arrivés près des bas-fonds, les personnages seront automatiquement arrêtés par une patrouille de Chats. Ceux-ci sont très nerveux et posent tout pleins de question (en effet, que viennent faire, des esclaves ou des Faucons, dans les Quartiers des Sans-Masques). Le combat est quasiment inévitable.

Rencontre avec les Hommes de Fizzar

Les personnages, une fois le barrage des Chats passés, se retrouveront en plein quartier sans-masque. Trouver le lieu de rendez-vous n'est pas compliqué, mais les personnages vont voir que le sort s'acharne contre eux. En effet, si les personnages étaient en mission pour le Bâton Runique, il voit le cadavre d'un homme aux traits quelconques étendus par terre baignant dans son sang. Si les personnages sont en mission pour Moklenson, deux gardes personnels de Moklenson remplaceront le cadavre du serviteur du Bâton Runique. Tous ont été tués par des lames courbes. Le verbe "tuer" est peu dire : ils ont été complètement été massacrés, chaque pouce de leur peau est recouvert de sang.

Tandis que les personnages examinent les cadavres, faites-leur faire des jets en Chercher. Si une réussite, ils peuvent observer qu'une ombre semble bouger dans leur direction. Fizzar n'est pas venu en personne. Il a envoyé deux de ses meilleurs agents (des humains, rassurez-vous) pour reprendre l'Orbe. Les deux hommes ont tué celui ou ceux qui devaient attendre les personnages et attendent le moment propice pour attaquer.

Assassins de Fizzar (2)

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 15 **INT** 10 **POU** 12 **DEX** 14 **APP** 10 **PdV** 15 **MD** +1D4

Armure : Cotte de mailles tissée 2D6 + 2
Armes : Cimeterre 75 % 1D8+1+MD ; Arbalète moyenne 50 % 2D4+2 ; Dague de lancer 30 % 1D4+MD/2 ; Dague 40 % 1D4+2+MD
Compétences : Esquive 40%, Rire sadique 75%, Torture 50%, Se cacher 60%, Mvts Silencieux 40%.
Maladie Mentale : Psychopathe

Ils sont complètement fous. A l'origine, ce n'était que de simples voyageurs qui ont eu le malheur de passer non loin de chez Merlin. Celui-ci les capturés et les a transformés en terribles machines à tuer. Ils ne se rendront pas et seule la mort peut les délivrer de leurs tourments.

Voici comment les Assassins vont procéder. Tout d'abord, ils resteront dans l'ombre, puis, ils tireront une fois chacun avec leurs arbalètes et dégaineront tout de suite après leur cimeterre pour se jeter sur les personnages. Cependant, les assassins se concentrent pleinement sur une cible, il n'attaque la même que jusqu'à ce qu'elle soit morte.

Si les personnages vainquent les assassins, et ça ne fait aucun doute, peut-être pourront-ils entendre avec un jet d'Ecouter, les assassins prononcer un mot : Fizzar. A moins que les personnages ne l'ait déjà rencontré (ce qui ne saurait pas être très souhaitable), cela ne leur dira absolument rien et pour tout dire, ce sera la première fois qu'ils entendront un prénom ou un nom aussi étrange (Tiens, c'est peut-être Asiacommunistain). Fizzar se cache lui aussi dans l'ombre, mais est invisible. Il prépare aussitôt son plan pour capturer les personnages sont devoir détruire l'Orbe.

Un nouveau problème se pose pour les personnages. Ils sont en Londra, territoire de l'ennemi du monde entier, ils sont déguisés soit en esclaves soit en guerriers du Faucon et se trouvent en plein Quartier Sans-Masque. Autant dire que les personnages sont un peu mal barrés !! Ils n'ont plus aucune chance de pouvoir sortir du Quartier Sans-Masque. En marchant, ils finiront bien par tomber sur les grandes murailles de Londra. Ils devront sûrement faire des jets de Mouvements Silencieux à cause des patrouilles de Chats (en raison de la mort de leurs "frères" aux porte du Quartier). Tout jet raté, entraînera une grande course-poursuite à travers un quartier inconnu. Une fois arrivés en bas des murailles de Londra, les personnages pourront tenter de l'escalader. L'escalade correspond à 4 jets de Grimper (-20% pour celui qui porte l'Orbe du Chaos). De plus, pour chaque jet réussi doit s'ajouter un jet de Se Cacher pour ne pas se faire remarquer par les patrouilles. Une fois en haut, il leur faudra s'assurer de redescendre de l'autre côté (3 jets seulement). Une fois en bas, les personnages pourront remarquer qu'ils ne sont pas loin du port. Ils peuvent prendre possession d'un bâteau de pêche pour s'en aller (Jet d'Intelligence x 4).

Pour aller où ?

Eh oui ! Et maintenant ? Les personnages sont-ils libres de faire ce qu'ils veulent ? Non ! Le Bâton Runique a encore pris leur bout de destinée entre ses mains. En quelque sorte, les personnages vont être poussés vers la Normandia. Que ce soit en mer, poussé par un bâteau de Requins Granbretons ou sur les terres, poursuivis par des meutes assoiffées de sang …
Exemples d'événements :

- Un Granbreton reconnaît en un personnage (que ce soit vrai ou faux), un esclave de son Connétable.
- Des mutants affrontent des Chevaliers Génétiques et prennent les prennent pour des Chevaliers.
- Orland Fank se dresse devant les personnages. Pas par là, mes amis, pas par là, fait-il simplement. Il barre le passage aux aventuriers. Si les personnages veulent lui rendre l'Orbe, il répondra ce n'est pas pour maintenant, le maître veut que vous alliez en Normandia.
- Arrivés dans une petite bourgade sympathique, les personnages voient leur tête mises à prix pour une forte récompense. Tout renseignement devra être donné aux Granbretons.
- Les personnages (s'ils se trouvent dans une forêt quelconque)

se trouvent agresser par des loups, au nombre de deux par personnage.

- Le personnage portant l'Orbe se voit alors posséder par l'esprit de l'Orbe (seulement en dernier recours), et parle d'une voix nouvelle et grave, dictant à ses compagnons de le suivre jusqu'à la Normandia.
- Un des personnages, en l'occurrence un des scientifiques, érudits ou encore noble du groupe, se fait enlever par un drôle d'homme tout emmitouflé dans une cape noire de sorte qu'on ne voit pas son visage. L'homme est un agent de Fizzar. Avant de disparaître sur son destrier, il somme les personnages de se rendre en Normandia ou sinon leur ami sera tué (vous prendrez le joueur du personnage, à part, et lui ferez jouer une courte scène avec Fizzar-Merlin. Quoi qu'il dise, quoi qu'il tente, il sera enfermé dans les prisons du donjon de Fizzar, gardés par 2 démons, à l'aspect peu engageant).

Les personnages seront finalement bien obligés de se rendre en Normandia.

Ô Normandia, Région mythique de France

Lorsque les personnages arriveront en Normandia, ils dénoteront tout de suite une ambiance très sinistre. Des vieilles villes où les habitants parlent peu, la sinistre prison de Havr, et autres endroits … Si les personnages sont interrogés sur un certain Fizzar, les personnages n'obtiendront aucune réponse, mais en parlant d'un magicien (et en réussissant un jet d'Eloquence + 10%), les personnages pourront délier quelques lèvres. Le sorcier, comme ils l'appellent, est craint et très peu apprécié des Normands, mais son pouvoir étant grand, ils ne se dressent pas ouvertement contre lui. Par contre, les villageois n'hésiteront pas à parler des démons de la Forêt Bretonne. Si vos joueurs sont des habitués des autres Plans, ils comprendront sûrement très vite que la Forêt de Bretagne doit être un des seuls lieux magiques sur tout le monde du Tragique Millénaire.

Si les personnages se mettent en quête de Fizzar, ils ne le trouveront pas. C'est lui qui les trouvera. Toute intrusion dans la Forêt Bretonne lui est aussitôt rapportée. Il enverra alors un Chevalier du Chaos (attention, créature très puissante !!!) pour ramener les personnages.

La rencontre avec les personnages aura lieu lorsque les personnages auront l'impression d'être totalement perdus. Ils entendront alors le hennissement d'un cheval et pourront voir alors, un chevalier en armure noire complète, épée dégainée, s'avancer vers eux. D'une voix métallique, du fait de son casque, il invitera poliment, mais fermement, les personnages à le suivre.

Le Chevalier du Chaos
FOR 15 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 14 **POU** 14 **DEX** 17 **APP** 10 **PdV** 16 **MD** +1D6

Armure : Plaques Démon 20
Armes : Epée Longue démon 75 % 2D8+2D6+MD ; Bouclier démon 60 % 1D6+MD
Compétences : Ecouter 30%, Equitation 75%.
Destrier démon : 30 Points de Vie.

Sinistre porteur de mort, il se bat très bien. Il est issu des Jeunes Royaumes, de Pan-Tang, plus exactement et c'est un sadique près à tout.

Si par un hasard immense, les personnages réussissaient à le vaincre, alors, faîtes intervenir toutes sortes de créatures ayant pour but de les capturer : zombies, mutants, démons …

Au bout de quelques dizaines de minutes de marche dans la Forêt, les personnages vont apercevoir un sinistre donjon qui s'étend sur un plateau, non loin de la sortie de la Forêt. Ambiance sinistre, corbeaux qui croassent dans en s'envolant, pluie sourde qui tombe. La porte s'ouvre juste devant les personnages. Le Chevalier reste dehors. Les portes se referment avec fracas derrière eux. Alors, apparaît devant les personnages, un homme au visage fin sans âge leur fait face. Il est vêtu d'une somptueuse robe noire. Il affiche un large sourire.

Fizzar : *Bienvenue, mes amis ! Bienvenue dans mon humble demeure ! Je suis heureux de vous savoir ici plutôt que dans cette sombre Forêt. Elle est habitée par d'étranges démons et autres créatures maléfiques. J'ai craint pour votre sécurité, aussi ai-je envoyé mon serviteur vous chercher. Mais je néglige, mes devoirs d'hôte, je me nomme Merlin. Et vous êtes ici chez vous.*

Fizzar fait signe aux personnages de le suivre. Il les mène jusqu'à une grande salle où un frugal banquet a été préparé. Fizzar fait signe aux personnages de s'installer à la table. La nourriture n'est nullement empoisonnée, tout comme le vin. Cependant, il s'agit de vin Melnibonéen et il est beaucoup plus fort que le vin que les personnages ont l'habitude de boire. Fizzar alimentera la discussion en parlant d'un peu de tout : ce qu'il font dans la région, depuis combien de temps courent-ils l'aventure, quel est cet étrange objet qu'ils transportent. Les questions sur l'Orbe se feront assez précises. Il proposera même aux personnages de l'acheter. Au fil de la soirée, les effets du vin commenceront par se faire sentir. En effet, les personnages seront assez fatigués. Fizzar les conduira alors jusqu'à leurs chambres.

Les personnages se réveilleront difficilement et s'apercevront qu'ils se trouvent dans une geôle. Ils sont gardés par deux créatures démoniaques (peut-être des mutants …). Merlin apparaîtra quelques minutes après leur réveil.

Que savez-vous de l'Orbe ? demandera-t-il.

Bien entendu, les personnages n'auront aucun moyen de répondre. Fizzar s'énervera alors, hurlant contre les personnages, les menacera d'un fouet à la lanière enflammée, puis partira en jurant. Les personnages seront ensuite endormis par magie.

Prenez un de vos joueurs à part. Il se réveillera avant les autres pour découvrir qu'une femme d'une incroyable beauté les observe.

Ariniel : *Je me nomme Morgane. Vous avez été enfermé par un terrible sorcier. Je vais vous aider à vous échapper, mais en échange, vous allez me promettre quelque chose. Sur votre vie. Vous ne soupçonnez pas le pouvoir de l'Orbe que vous posséder. Vous le saurez bien assez tôt. Promettez que vous emporterez cette Orbe loin d'ici et*

que vous ferez votre possible pour la détruire.

Une fois que le personnage aura accepté, Ariniel reprend.

***Ariniel :** L'Orbe se trouve dans la salle à côté de celle-ci, mais ce n'est pas tout. Vous devrez vous introduire dans la chambre de Fizzar pour lui dérober son grimoire. Ainsi, il perdra toute possibilité d'accomplir son sombre dessein. Je m'arrangerai pour que les démons soient occupés ailleurs, mais vous devrez faire vite. Lancelot, dit-elle en montrant un grand guerrier en armure, vous accompagnera et vous aidera à sortir du château. Hâtez-vous !*

Morgane disparaîtra dans un nuage de fumée, puis Lancelot, son démon, brisera du poing la serrure pour permettre aux personnages de sortir. L'équipement des personnages se trouve dans la cellule voisine. Peu après qu'ils se soient équipés, les personnages sont conduits par Lancelot dans la pièce voisine. Deux guerriers font face aux personnages. De plus, Fizzar a 50% de s'y trouver. S'il découvre les personnages, il se téléportera et ira quérir ses démons. Avant de partir, il lâchera une volée de boules de feu infligeant 1D10 points de vie à tous les personnages (à soustraire à l'armure).

Guerriers (1 + 1 par personnage)
Donnez-leur les mêmes scores que les Assassins de Fizzar.

L'Orbe se trouve sur un piédestal de marbre celui qui s'en empare subit 3D4 de dégâts dus à un choc électrique, sans armure.

Les personnages vont ensuite devoir visiter le château tout entier pour retrouver le grimoire. Multipliez les jets de Mouvements Silencieux et de Se Cacher, ainsi que les grosses frayeurs (du genre démon de 3 mètres de haut armé d'un fouet dont la lanière est en fait une colonne vertébrale…). De même que les personnages visiteront beaucoup de différentes salles.

- D'autres geôles. Des dizaines de prisonniers sont enfermés, mal nourris, des zébrures sur le dos. Ils supplient les personnages de les délivrer. Cependant, trois des "prisonniers" sont en fait des démons ayant des pouvoirs de Déguisement. Si les personnages délivrent les prisonniers, ils gagnent tous automatiquement un point d'Alliance positif.
- Une cuisine.
- Une salle des sacrifices. Il y a une table couverte de sang avec une autre table à côté, plus petite sur laquelle repose une dague sacrificielle. Sur les murs sont représentés toutes sortes de divinités grotesques. Si les personnages détruisent les statues, ils gagnent automatiquement un point d'Alliance positif. La dague est une arme contenant un élémentaire de feu.
- Une salle sur le sol de laquelle a été tracé un étrange symbole : huit flèches divergentes, de quoi faire réfléchir les personnages.
- Une bibliothèque. Des recueils de toutes origines. Un personnage scientifique a 10% de chances de trouver un ouvrage susceptible de l'intéresser (7 ou 8 point de COMP). Un personnage que la magie attire a 5% de chances de trouver un grimoire susceptible de l'initier à la magie (1 point d'Alliance négatif).
- La chambre de Fizzar. En ce moment, Fizzar a 15% de chances de s'y trouver. Le grimoire se trouve sur un bureau fait de bois. Il n'est pas protégé.

Une fois en possession, les personnages devront fuir dans les plus brefs délais. Ils seront arrêtés devant la porte d'entrée par le Chevalier du Chaos. Lancelot lui fera face et laissera les personnages fuir. Deux minutes après leur sortie du château, 2 groupes de 2D4 démons chacun sont lancés à la poursuite des personnages. Fizzar se lancera en personne à leur poursuite, sur son destrier de feu.

Démons
FOR 18 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 10 **POU** 12 **DEX** 10 **APP** 04 **PdV** 17 **MD** +1D8

Armure : peau 1D6
Armes : Gourdin 50 % 1D6+MD ; Rot 30% 1D3+VIR 12
Compétences : Pister 40%, Rire bêtement 100%.

Ils sont laids, ah pouah!!!!!! Ils sont bêtes et ils puent !

Fizzar, Melnibonéen avec un gros sentiment de supériorité
FOR 15 **CON** 16 **TAI** 14 **INT** 22 **POU** 20 **DEX** 17 **APP** 15 **PdV** 15 **MD** +1D4

Armure : robe démon 30
Armes : Bâton démon 80% 1D8+2D6+MD
Compétences : Eloquence 80%, Invocation d'élémentaires 90%, Invocation de démons 85%.

Si les personnages arrivent à vaincre les démons de Fizzar, celui-ci apparaîtra alors devant eux.

***Fizzar :** Ma patience a peu de limites. Je vous donne une dernière chance de vous rendre ! Sinon, encourez mon courroux !*

A ce moment, le moment fatidique où les personnages se sentent perdus et sans espoir, arrivent alors, les deux seuls capables d'aider les personnages : Orland Fank et le Guerrier d'Or et de Jais.

***Guerrier d'Or et de Jais :** Partez, mes amis, allez accomplir votre destinée !*

Pendant que les personnages s'enfuient, ils peuvent voir que les deux hommes discutent avec le sorcier, puis un combat éclate. Peu après, un jet en Voir, permet à un personnage de voir que Fizzar s'enfuit précipitamment sur son destrier de feu.

Après s'être enfui, un des personnages trouveront dans ses affaires, un petit mot griffonné à la va-vite par Morgane. Détruisez l'Orbe !

On en oublie là !

Eh oui ! N'y aurait-il pas deux personnes qu'on oublie. Deux personnes qui sont puissantes. Eh oui ! Lord Gerensen et Lord Moklenson. Ces deux-là sont franchement en colère, l'un parce qu'on lui a volé un objet précieux, l'autre parce qu'on a tué deux de ces agents et qu'on ne lui a pas donné ce qu'il voulait. A partir de maintenant, Lord Moklenson va se rendre lui même sur le continent et mener lui

même des recherches actives pour retrouver " les enfoirés qui gênent". Dès maintenant, les personnages seront recherchés dans toutes les grandes villes de France. Chaque fois qu'un personnage rentre dans une ville, il a 50% de chances qu'on le reconnaisse. S'il s'agit d'une ville où la résistance est active, le personnage obtiendra le gîte et le couvert gratuitement pour une nuit. Il peut s'agir d'un Granbreton, de n'importe quel Ordre. Il a deux solutions.

- Soit il appelle des renforts pour maîtriser la situation.
- Soit il tente lui même d'arrêter les personnages pour se faire mousser auprès des supérieurs (solutions la plus probables, au vu de la mentalité des Granbretons).

S'il rameute du monde, une patrouille de 1D6 Granbretons arrivera et attaquera les personnages. Cependant, les personnages doivent être pris vivants (Moklenson a en tête toute une série de tortures toutes aussi intéressantes, les unes que les autres).

Quant à Lord Gerensen, celui-ci a mobilisé une grande partie de ses troupes et a engagé une petite bande de mercenaires Scandins. Ainsi, les personnages sont, pardonnez-moi, mais il faut le dire, dans une sacrée merde. Ce n'est pas moins de 3000 hommes qui sillonnent la France entière en quête des personnages.

Voici une patrouille typique (aussi bien Tigre que Lion).

Chef de Meute
Les caractéristiques et les compétences (+10%) du Masque de Bête du Digest.

Membre de la patrouille
Les caractéristiques et les compétences du Masque de Bête du Digest avec comme arme principale une Lance Longue et une Arbalète moyenne.

Voici les scores de la bande de mercenaire.

Mercenaires Scandins (6 + 1 pour deux personnages)
FOR 15 **CON** 16 **TAI** 15 **INT** 12 **POU** 14 **DEX** 13 **APP** 10 **PdV** 16 **MD** +1D4

Armure : cottes de mailles 1D6+2
Armes : Hache Moscovienne 60% 3D6+MD ; Arc Composite 30% 1D8+2+MD/2
Compétences : Pister 50%, Déguisement 30%, Mouvements Silencieux 40%, Se Cacher 30%, Parler Commun 50%, Parler Français 30%, Parler Scandin 75%

Membres expérimentés de la bande des Loups Scandins. Ce sont des guerriers habitués aux ardeurs du combat, couturés de cicatrices, et toujours vivants après des années de combat acharnés. Ils portent tous des tatouages de tête de loup sur l'épaule droite. Ne les prenez pas des lourdauds, ils ont l'habitude de ce genre de boulots, les personnages peuvent ainsi les rencontrer dans le simple paysan qui laboure son champ.

Yann Sortik
FOR 16 **CON** 15 **TAI** 17 **INT** 14 **POU** 15 **DEX** 14 **APP** 16 **PdV** 16 **MD** +1D6

Armure : cottes de mailles tissées 2D6+2
Armes : Hache Moscovienne 75% 3D6+MD ; Arbalète de poing 30 % 1D4+1
Compétences : Pister 50%, Mouvement Silencieux 50%, Se Cacher 40%, Parler Commun 75%, Parler Scandin 90%, Parler Français (sans accent) 50% (avec accent) 75%, Lire/Ecrire Scandin 50%, Couper une Bourse 50%, Eloquence 40%, Baratin 30%, Réparer/Concevoir 60%.
Expertise Scientifique : En tant que mercenaire ayant beaucoup roulé sa boss, Yann connaît quelques secrets technologiques qui peuvent intéressants à jouer pour pister les personnages.

Yann est le chef de la bande des Loups Scandins. C'est un grand mercenaire, assez connu dans les milieux aventureux et dans la pègre. Yann a été un conseiller de Hans le Sanguinaire, Roi des Iles de Feu. C'est un homme au visage quelconque, mais qui est très féroce au combat. Comme ses hommes et contrairement aux Scandins, ils attaquent avec finesse, il sait reconnaître quand un combat est perdu. Ses hommes l'admirent et rentreront dans une rage folle s'il est tué, n'ayant de cesse de pourchasser les personnages pour les exterminer. Il est toujours en vie après 15 ans de vie aventureuse.

Le grimoire

Ce grimoire est la principale source de renseignement sur l'Orbe. Hélas, pour les personnages, c'est écrit en Bas Melnibonéen. Rien que le titre est incompréhensible (" Le Contrôle de l'Orbe du Chaos", par Arkyn). Ce grimoire contient tous les rituels nécessaires.

- Rituel pour entrer dans le Monde Intérieur (Fait rentrer ceux qui accomplissent le rituel dans le Monde de l'Orbe).
- Rituel de Destruction de l'Orbe
- Rituel d'Ouverture de la Porte (Lancez 1D6; 1-3 : Pan-Tang; 4-6 : Melnibonée).
- Rituel du Chaos (Pour ramener le Chaos sur Terre).
- Rituel d'Invocation (Pour invoquer n'importe quel type de démon, ainsi que les élémentaires. L'Orbe peut aussi invoquer Straasha, Lassa, Grome, Kakatal, ainsi que tous les Dieux du Chaos, et cela quel que soit le monde).
- Rituel du Chaos total (Détruit le monde).

Cependant, le personnage qui examine le plus souvent l'Orbe aura chaque jour 40% d'apprendre Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen à INT x 2. Faites-lui comprendre cela, lorsqu'il jettera un œil sur le grimoire: il arrivera à lire le titre.

Que se passe-t-il si aucun des personnages n'examine l'Orbe ? Pourquoi pas pendant son sommeil ? Dans l'Orbe, il y a des fragments des Dieux de la Loi. Ceux-ci ont compris que l'Orbe était mauvaise, aussi ont-ils décidé d'aider momentanément les personnages. Ainsi un des personnages, au hasard, mais de préférence, pas celui qui a l'intelligence la plus basse, pourra lire (seulement lire !) le Bas Melnibonéen.

Les personnages s'interrogeront sûrement sur le passage du Grimoire qui décrit la Destruction de l'Orbe. Selon le Grimoire, les personnages doivent passer par différentes étapes :

- Entrer dans le Monde Intérieur. Pour cela il faut faire le rituel d'Entrée dans le Monde Intérieur, mais sous le plus haut volcan près des mers.
- Affronter chacune des personnalités du Chaos.
- Sortir du Monde Intérieur.
- Sacrifier de l'essence spirituelle (en terme de jeu, chaque personnage doit dépenser 1 point de Pouvoir).
- Plonger l'Orbe dans le plus haut volcan près des mers.

Un jet réussi en Monde Naturel permet aux personnages de penser aux légendaires Iles de Feu. Eh oui! Là-bas, il y a des volcans partout sur les îles.

Voyage à travers la France

Le voyage sera assez long, mais les personnages auront juste à traverser le Vieux Royaume, pour arriver ensuite en Aquitior. Le voyage sera aussi long que vous, maître de jeu, le désirerez. Les intempéries, le fait de devoir éviter certaines villes, les blessures, le transport de l'Orbe, le moyen de transport, peut rallonger ou raccourcir pour certains le voyage. Cette partie est totalement libre (peut-être une des seules parties ouverte du scénario). Ajoutez les rencontres avec les mercenaires, les Granbretons, des Agents de Fizzar, et les joueurs sauront ce que c'est que d'être un fugitif, d'avoir défié la Granbretanne et un sorcier complètement fou. C'est sûrement blessés de partout, que les personnages arriveront en Aquitior. A vous de simuler ce long et dangereux voyage. Ne faîtes pas ou alors très peu intervenir le Bâton Runique.

Aquitior et ses ports

Enfin ! Les personnages, après un long et périlleux voyage, ont enfin atteint l'Aquitior. Fizzar est déjà là, caché parmi la populace, portant un déguisement anodin. En effet, il s'est très mal remis de sa défaite face aux Serviteurs du Bâton Runique et il en fait maintenant une affaire personnelle. Il en va de même pour les connétables du Tigre et du Lion. Les personnages seront assez vite repérés par les espions granbretons. Moklenson et Gerensen se rendent donc dès que possible en Aquitior à bord de leurs ornithoptères.
Dès leur arrivée à Bord'eaux, les personnages seront tout d'abord retardés par des événements divers :

- Un personnage se fait voler sa bourse.
- Les personnages se voient aborder par un noble de belle prestance. Il a remarqué l'Orbe et désire l'acheter. En cas d'un refus, il a tout prévu, deux brigands attendent les personnages dans une ruelle et se jetteront sur eux à la première occasion (prenez les scores du Voleur, p°189 d'Hawkmoon NE).
- Le personnage qui possède le livre sur l'Orbe, se le fait arracher des mains, en pleine ville, par un mendiant qui prend aussitôt la fuite. Aux personnages de gérer ce qu'ils vont faire.

A un moment de leur séjour en ville (ils seront obligés d'y séjourner au moins une journée), les personnages se verront aborder par deux personnes, visiblement des paysans. Ils se présenteront comme des membres de la résistance. En effet, les personnages sont recherchés dans tout le pays, et la résistance a compris que ce n'était pas un plan des Granbretons pour les débusquer. Les deux personnes, se présenteront donc devant les personnages avec pour ordre de les ramener devant leur chef. Si les personnages venaient à refuser, ils se verraient attaqués par une patrouille de Granbretons. A ce moment, les deux paysans, accompagnés de plusieurs personnes en armes, viendront porter assistance aux personnages et couvriront leur fuite. Ils seront guidés alors jusqu'au repaire de la résistance. Les personnages seront ensuite conduits devant Carl de Bord'eaux. Celui-ci est fasciné par les personnages. En effet, il n'est pas rare pour lui de rencontrer des personnes aussi recherchées que lui.

Carl : *Je suis heureux, messires, de vous trouver en bonne santé. Je m'excuse des manières qu'ont utilisées mes amis, mais c'était le seul moyen de vous faire venir ici sans vous faire remarquer. Je me présente, je suis Carl de Bord'eaux, moi aussi ennemi de Granbretanne et des marchands. Veuillez accepter mon hospitalité. Retrouvons-nous demain, je suppose que vous êtes un peu fatigués.*

Sur ce, il prend congé. Les personnages verront leurs blessures soignées par remèdes miracles et autres potions (récupération de 2D4 points de vie).
Le lendemain, Carl ordonnera qu'on les conduise sous sa tente.

Carl : *Bien le bonjour, messires, je pense que vous apprécié mon hospitalité. Je ne sais pas ce que vous faîtes ici, mais il semble qu'une personne demande après vous.*

Carl fait un signe et une personne sort de l'ombre : Orland Fank.

Fank : *Heureux de vous voir encore en vie. Vous êtes proches du but. Vous allez vous devoir vous rendre sur une île volcanique. Il se trouve qu'un des nôtres possède un bâteau. Il vous conduira là-bas. Il connaît bien entendu la destination. Vous partirez demain.*

Carl est bien entendu prêt à accorder une escorte aux personnages, mais ne le fera pas s'ils ne le demandent pas. Orland Fank sortira alors de la tente pour ne pas revenir. Encore une fois, le mystérieux personnage disparaît.

Le départ aux Iles de Feu

Les personnages seront conduits, le lendemain matin, en ville. Sous un déguisement quelconque, les personnages seront amenés jusqu'au port. Un jet réussi en Voir, permettra aux personnages de voir qu'une silhouette vêtue d'une somptueuse robe noire, les observe dans l'ombre. Cependant, une fois remarquée, elle s'effacera dans une ruelle. Les personnages sont présentés au capitaine du navire, Simon Roc ainsi qu'à l'équipage.

Simon Roc
FOR 13 **CON** 14 **TAI** 17 **INT** 15 **POU** 16 **DEX** 15 **APP** 14 **PdV** 31 **MD** +1D4

Armure : chance de cocu 2D6-1
Armes : Sabre d'abordage 95 % 1D6+1+MD ; Harpon 105 % 2D8+4+MD/2 ; Dague 75% 1D4+1+MD
Compétences : Navigation 100%, Monde Naturel 50%, Cartographie 75%, Parler Commun 100%, Lire / Ecrire Commun 60%, Secrets des Runes 5%, Millions de Sphères 10%, Terra Incognita 40%.
Expertise Scientifique : Simon est une personne qui a énormément voyagé dans sa vie, il a découvert l'Austria, est allé en Amarekh, il est donc logique qu'il possède quelques connaissances scientifiques, à vous de déterminer lesquelles.
Points d'Alliance : + 200, - 10.
Capacités spéciales : Simon, en sus de sa chance incroyable, a hérité du Bâton Runique son beau bateau. Ce bateau est un des plus rapides du monde. De plus, chaque personne ayant affaire au Bâton Runique, ou étant son Agent, regagne 1D6 Points de Vie supplémentaire par jour de repos. Ce bateau est celui qui fait les nombreux allers-retours entre l'Amarekh et l'Europe. De plus, Simon a une capacité spéciale qui fait qu'il est impossible pour lui de perdre en mer.

Simon est un grand homme au teint rougeaud et à la flamboyante chevelure. Toujours en train de hurler sur ses hommes, ceux-ci l'apprécient énormément car souvent Simon a sorti son équipage du pétrin. Il est un fier serviteur du Bâton Runique ainsi que son équipage. Les personnages pourront s'en rendre compte, Simon est une personne très chanceuse qui manie d'ailleurs avec une grande habileté un harpon.

Membres d'équipage (10)
FOR 14 **CON** 15 **TAI** 15 **INT** 14 **POU** 14 **DEX** 13 **APP** 11 **PdV** 30 **MD** +1D4

Armure : cuir souple 1D6-1
Armes : Sabre d'abordage (5 marins) 80 % 1D6+2+MD ; Hache maritime (les 5 autres marins) 75 % 2D6+2+MD
Compétences : Navigation 75%, Cartographie 50%, Parler Commun 70%, Parler Amarekhain 100%, Monde Naturel 40%, Millions de Sphères 5%, Terra Incognita 25%.
Points d'Alliance : + 160, - 10.
Capacités spéciales : Les marins peuvent regagner par imposition des mains 1D6 Points de Vie (voir Orland Fank pour plus de détails : Hawkmoon NE p°251).

Ces membres d'équipages sont tous des serviteurs du Bâton Runique. Ils sont tout dévoués corps et âmes à Simon. Ce sont tous des hommes d'une incroyable gentillesse, doublée d'une loyauté exemplaire. Ce sont des Amarekhains. Tous sont assez jeunes (à peine plus de 25 ans).

Les personnages rencontreront Simon Roc. Celui-ci comprendra très vite qu'ils sont les envoyés de Fank. Ainsi leur désignera-t-il leurs cabines. S'ils veulent, les personnages, peuvent aider à la manœuvre du navire, mais ça ne leur rapportera aucun point d'Alliance positifs.

Que deviennent les ennemis favoris des personnages ?

Fizzar est quelqu'un de très pratique. Il s'est rendu droit au repaire des Adorateurs du Feu Ultime et s'est présenté comme l'un d'eux. Il compte sur eux pour attaquer le navire des personnages (" Ils feront de beaux sacrifiés " dira-t-il aux Adorateurs du Feu Ultime). Ralph, le Grand Prêtre des Adorateurs, dans sa folie obscure, sera tout de suite d'accord.

De leurs côtés, les connétables du Lion et du Tigre savent à présents que les personnages sont montés à bord du navire. Ils ont donc envie de se mettre en chasse. Gerensen volera dans son ornithoptère, non loin des personnages. Quant, à Moklenson, il réquisitionnera un submersible de l'Ordre du Requin et les suivra de très près. Ils savent tout deux qu'ils ne peuvent gagner que par la ruse, mais chacun ignore que l'autre coure aussi après les personnages. Ils seront tout deux arrêtés par les Adorateurs du Feu Ultime : Gerensen verra son ornithoptère s'écraser en mer à cause de l'incompétence de son pilote, et Moklenson sera repéré au moment où il attaque le navire des personnages (c'est à dire en même temps que les Adorateurs du Feu Ultime).

L'attaque

Lorsque les personnages seront en mer, ils pourront voir que le ciel se couvre d'une brume étrange. Cette brume est créée artificiellement par les Adorateurs du Feu Ultime.

Projecteur de fumée (3)

Discipline : Alchimique et Mécanique.
Pré-requis : Gaz.

Le projecteur de fumée fonctionne d'une façon très simple. C'est une gigantesque machine qui avale de l'air ambiant, et par une simple réaction chimique, le renvoie à la façon d'un brouillard.

Les personnages peuvent, avec un jet critique de Chercher-10%, apercevoir un bateau qui s'approche droit du leur. En quelques secondes, leur bateau est éperonné, et un flot d'Adorateur se précipite droit dans le bateau. Ils sont au moins quatre fois plus que les personnages, mais largement moins bien équipé qu'eux. C'est au même moment que les Granbretons sortent de leur submersible pour s'attaquer au navire. Ils ne sont qu'une dizaine.

Adorateur du Feu Ultime (4 par personnages, 5 s'ils sont très forts)

FOR 13 **CON** 12 **TAI** 12 **INT** 09 **POU** 10 **DEX** 12 **APP** 10 **PdV** 12 **MD** +1D4

Armure : aucune.
Armes : Sabre d'abordage (rouillé) 40 % 1D6-1+MD
Compétences : Hurler comme un fou 100 %

Ils sont fous et prêts à tout pour sacrifier des personnes innocentes ou non à leur dieu.

Le but de ce combat n'est pas de tuer les personnages, mais ils doivent automatiquement se faire capturer. Les Granbretons du Tigre se font tous tuer, sauf le Connétable. De même que Gerensen est vite repêché alors qu'il commençait à couler (à cause de son armure).

Futures victimes

Les personnages sont menés pieds et poings liés sur une petite île. Les personnages sont conduits devant un hurluberlu nommé Ralph. C'est le Grand Prêtre des Adorateurs du Feu Ultime (voir la France, Les Iles de Feu).
Ralph : Ô Etrangers, vous allez être soumis au plus grand bonheur qui soit. Vous allez être sacrifiés pour notre dieu, le Feu ! Demain, vous serez conduits sur l'île qui renferme le plus haut volcan encore en activité, et serez jeté dans le cœur du notre Dieu !

Ralph est un fou qui ne peut pas être raisonné. Il a conservé l'Orbe. Les personnages pourront le voir l'emporter dans la caverne qui lui sert de repaire. Alors, les personnages verront une silhouette drapée tout de noir la prendre des mains de Ralph : Fizzar. Il viendra droit sur les personnages et crachera au visage de celui qui lui aura causé le plus de tort (sinon celui au Charisme le + élevé).

Fizzar : *Vous avez cru qu'il serait en votre pouvoir de me vaincre ! Mais vous ne pouvez pas, je suis le plus puissant ! Vous ne pouvez me vaincre ! Même votre ami des Orkneys et son ami en armure n'ont pas pu !*

Puis, il s'éloignera vers le rivage et disparaîtra de la vue des personnages. Quand aux Granbretons, ils seront fous de rage et maudiront les personnages en langue commune.

Le lendemain, les personnages seront conduits au sacrifice, emmenés attachés, sans armure jusqu'au volcan. Les personnages seront conduits droit au sommet du volcan, ils seront détachés par les Adorateurs et Ralph entamera une longue litanie. Armés jusqu'aux dents, les Adorateurs dissuaderont sûrement les personnages d'avancer. Les personnages n'ont quasiment aucune chance de s'enfuir, à moins que l'un d'eux désire vraiment se jeter au cœur du volcan pour mourir le plus vite possible et sans y gagner le moindre honneur.

Tout est perdu ? Non, une voix métallique et familière retentira et ordonnera à Ralph de s'arrêter. Le Guerrier d'Or et de Jais et Orland Fank se jetteront sur les Adorateurs, aidant les personnages.

Fank : *Messires, entrez dans le volcan par la caverne en bas ! L'Orbe et votre équipement vous y attendent ! Hâtez-vous, la survie de ce monde dépend de vous !*

Les personnages n'auront aucune difficulté à trouver l'entrée de la caverne. Tout leur équipement s'y trouve, à l'exception de leur argent. Le grimoire de Fizzar est ouvert à la page du Rite d'Entrée dans le Monde Intérieur. Un des personnages devra tenir l'Orbe à deux mains. Ensemble, ils devront tous prononcer une formule étrange, aux accents impossibles, déformant leurs voix pour y parvenir. Alors que tout semblera échouer, la réalité changera autour d'eux.

Pendant ce temps, Gerensen et Moklenson auront réussi à s'enfuir et attraper des armes et des armures et se lancent tout deux à la poursuite des personnages.

Le Monde de l'Orbe

Les personnages se retrouveront dans un monde étrange. Il est très petit, en effet, les personnages qui s'avancent beaucoup à travers le monde se retrouveront très vite là où ils étaient avant. Les personnages pourront observer au loin un petit village. Là se trouvent, ceux qu'ils doivent vaincre...

Avant de rentrer dans le village, les personnages se trouveront nez à nez avec un homme penché sur un livre.

Homme : *Bien le bonjour, je me nomme Arkyn. Ainsi, vous êtes les Elus chargés de la destruction de l'Orbe ? Je vais tâcher de vous aider de tout mon possible. Pour vaincre l'esprit de l'Orbe, vous devez vaincre chacun des aspects de certains Dieux du Chaos. Voici les noms de ces dieux :*

- ***Slortar l'Ancien :*** *un dieu d'une incroyable beauté*
- ***Mabelode, Roi des épées :*** *un dieu guerrier*
- ***Chardros le Faucheur :*** *une sorte de dieu de la mort*
- ***Hionhurn le Bourreau :*** *un bourreau*
- ***Arioch, Chevalier des épées :*** *une des plus puissantes divinités*
- ***Balo le Bouffon :*** *un bouffon.*

Comment vaincre des Dieux du Chaos

Ces représentations sont des Dieux, donc pour des personnages, très durs à vaincre. Cependant, il y a des possibilités. Voici ce qu'un personnage doit faire pour vaincre un aspect de Dieu.

- **Slortar l'Ancien :** Il faut que le personnage le plus beau du groupe (score de Charisme le plus élevé), arrive à ridiculiser Slortar.
- **Mabelode :** il faut le vaincre en duel (ce n'est pas impossible) ou tout au moins lui infliger une blessure.
- **Chardros :** il faut gagner un procès contre Chardros (il sert de juge dans certaines situations). Il faudra que les personnages défendent la cause d'esclaves, de mauvais serviteurs de différents mondes, cela est votre entière discrétion.
- **Hionhurn :** il faut arriver à exécuter Hionhurn avec sa propre hache.
- **Arioch :** il faut voler les deux épée d'Arioch !
- **Balo :** il faut lui faire subir les pires plaisanteries.

Les Dieux ne peuvent pas se battre (sauf Mabelode et

Hionhurn) parce que cela fait partie des règles qu'ils ont établis pour éviter des conflits entre eux (c'est aussi un peu grâce à l'essence des Dieux de la Loi). Aussi étrange que ça puisse paraître, c'est cette partie du scénario qui peut être la plus roleplay.

Les Dieux !!!

Voici la description des aspects des Dieux que les personnages vont rencontrer ainsi que les lieux où les personnages vont les rencontrer. Rappelez-vous, maître de jeu, ce ne sont que des aspects, pas les vrais dieux.

Slortar

APP 30

Compétences : Eloquence 100%, Baratin 50%, Discussion 50%, Marchander 75%.

Il est grand, ténébreux, des beaux cheveux noirs longs jusqu'aux épaules, un air arrogant. Il a un visage très fin. Il est constamment en face d'un miroir où il ne cesse de se regarder.

Mabelode
FOR 20 **CON** 20 **TAI** 25 **DEX** 16 **PdV** 23 **MD** +2D6

Armure : peau très dure 15
Armes : Epée Longue 150 % 2D8+1+MD
Compétences : Esquive 50%

Note : *Seuls les critiques peuvent le toucher.*

C'est un grand gaillard chevelu, les yeux injectés de sang. Il est complètement nu et est armé d'une immense épée longue. Il se trouve en plein dans une arène, seul, assit à s'ennuyer...

Chardros
APP 20

Compétences : Baratin 100%, Eloquence 100%, Discussion 100%.

Note : *Pour les personnages puissent le vaincre, il faut qu'ils réussissent (tous ensemble) trois réussites critiques, chacune en Baratin, Eloquence et Discussion, ou alors un très bon roleplay.*

Il est vêtu d'une ample robe noire et son visage est masqué par un masque en forme de Crâne. Il s'exprime d'une voix profonde et enivrante. Il se trouve dans un tribunal.

Hionhurn
FOR 25 **CON** 25 **TAI** 25 **DEX** 18 **PdV** 25 **MD** +2D6

Armure : aucune.
Armes : Hache de Hionhurn 160 % 3D6+MD
Compétences : Esquiver 30%

Note : *pour le vaincre, un personnage doit opposer sa force à celle de Hionhurn ou réussir un jet de Dextérité x 1, ainsi il récupérera la hache. Une fois sa hache perdue, Hionhurn posera sa tête sur le billot.*

Hionhurn est une masse de muscle dissimulé derrière des vêtements noirs. Il porte une cagoule rougie par le sang, qui devait être noire avant. Il est armé d'une gigantesque hache. Il se trouve en plein cœur du village. Occupé à décapiter à tour de bras différentes victimes.

Arioch
FOR 25 **CON** 19 **TAI** 18 **INT** 25 **POU** 666 **DEX** 20 **APP** 30 **PdV** 19 **MD** +1D4

Armure : astuce 10
Armes : Mensonge très méchant (x2) 100 %, dégâts : [peut rien faire pendant le round]
Compétences : Baratin 200%, Chercher 100%.

Note : *Pour le vaincre, les personnages peuvent tenter de lui dérober les épées discrètement, ou bien en lui fonçant dessus comme des bœufs.*

Arioch arbore sa tronche de Melnibonéen bien arrogant, bien chieur. Il est temps qu'il prenne une leçon. Il porte deux épée de chaque côté : Stormbringer et Mournblade, mais jamais il ne s'en servira jamais. De plus, ce ne sont pas les vraies épées. Il se promène un peu partout dans le village.

Balo
DEX 20 **APP** 20

Compétences : Rire bêtement 66%, Baratin 75%, Pickpocket 200%, Vanne débile 300%.

Note : *Pour le vaincre, les personnage doivent se moquer de lui pendant cinq minutes (montre en main) que du roleplay de vannes, etc … ou alors réussir à lui voler quelque chose (réussite critique), ou encore faire quelque chose de vraiment très bête ce qui aurait pour effet de le faire beaucoup rire et les personnages auront gagné.*

Balo est un nabot d'1 m 30 qui arbore un sourire allant d'une oreille à l'autre. Il passe son temps à se moquer des autres, à leur voler des trucs, ou autre. Il se trouve au cirque, ou alors dans le sac à dos d'un des personnages.

Si un personnage venait à mourir, il se retrouverait alors hors de la sphère tout en ayant quand même perdu un point de Pouvoir.

Une fois que tous les aspects auront été vaincus, les personnages verront se rassembler un petit groupe de personne : les Dieux de la Loi. Ceux-ci les remercieront et leur demanderont de finir ce qu'ils avaient commencé … Tous psalmodieront quelque chose et les personnages se sentiront arracher du Monde Intérieur. C'est à ce moment qu'ils devront sacrifieront un point de Pouvoir, mais sans le faire eux-mêmes. Ils sentiront juste qu'une parcelle d'eux-mêmes est restée dans l'Orbe. Cependant, ils regagneront tous les points de vie perdus dans le Monde Intérieur.

Le Final

Les personnages sortiront de la caverne pour voir deux personnes leur faire face : Moklenson et Gerensen. Ils ont récupéré leurs armes et leurs armures (sûrement portée par des Adorateurs)

et se dressent devant les personnages.

Lord Moklenson, Connétable du Lion
FOR 18 **CON** 17 **TAI** 18 **INT** 15 **POU** 16 **DEX** 17 **APP** 09 **PdV** 18 **MD** +1D6

Armure : Plaques Granbretonnes tissées 1D10+2+1D6
Armes : Epée Longue (très bonne qualité) 160% 2D8+4+MD
Compétences : Eviter 50%, Parler Commun 70%, Lire / Ecrire /Parler Granbreton 100%, Idiome secret du Lion 80%

Hargneux, il en veut à mort aux personnages. Il ne rêve que d'une chose : voir leurs chairs étalées sur les murs de son palais de Londra.

Lord Gerensen, Connétable du Tigre
FOR 18 **CON** 19 **TAI** 19 **INT** 14 **POU** 14 **DEX** 16 **APP** 09 **PdV** 19 **MD** +1D6

Armure : Plaques Granbretonnes 1D10+2
Armes : Hache Moscovienne en airain 150% 3D6+3+MD
Compétences : Esquiver 50%, Parler Commun 70%, Lire / Ecrire /Parler Granbreton 100%, Idiome secret du Tigre 80% ,.

Voir description de Moklenson.

Les personnages, une fois les deux Connétables morts, seront sûrement mal fichus. Ils se traîneront jusqu'au sommet du volcan (1D4 de dégâts supplémentaires pour les personnages blessés de partout). Là-haut, ils arriveront au sommet et l'un d'eux lâchera l'Orbe dans la lave. Il ne se passera rien pendant quelque temps, puis il y aura une immense explosion. Chaque personne ayant donné de son essence sera englobée dans l'explosion. Aveuglés, ils ne pourront rien faire. Ils perdront tous connaissances.

Conclusion

Lorsque les personnages se réveilleront, ils seront … mais où ? A vous maître de jeu de choisir. Dans les Jeunes Royaumes ? En Amarekh, devant le Bâton Runique ? En Asiacommunista ? En Granbretanne, devant l'Empeureur Huon ? Quoi que vous décidiez, les personnages sont des héros :

- Ils ont réussi à traverser toute la France en étant recherché par une légion entière de Granbretons.
- Ils ont échappé à Fizzar.
- Ils ont vaincu les Aspects des Seigneurs du Chaos.
- Ils ont contribué à aider le Bâton Runique.
- Ils ont sauvé le Monde du Tragique Millénaire d'une incursion chaotique.

Quel que soit votre choix, ne soyez pas trop dur avec vos joueurs, leurs personnages ont mérité un peu de repos.